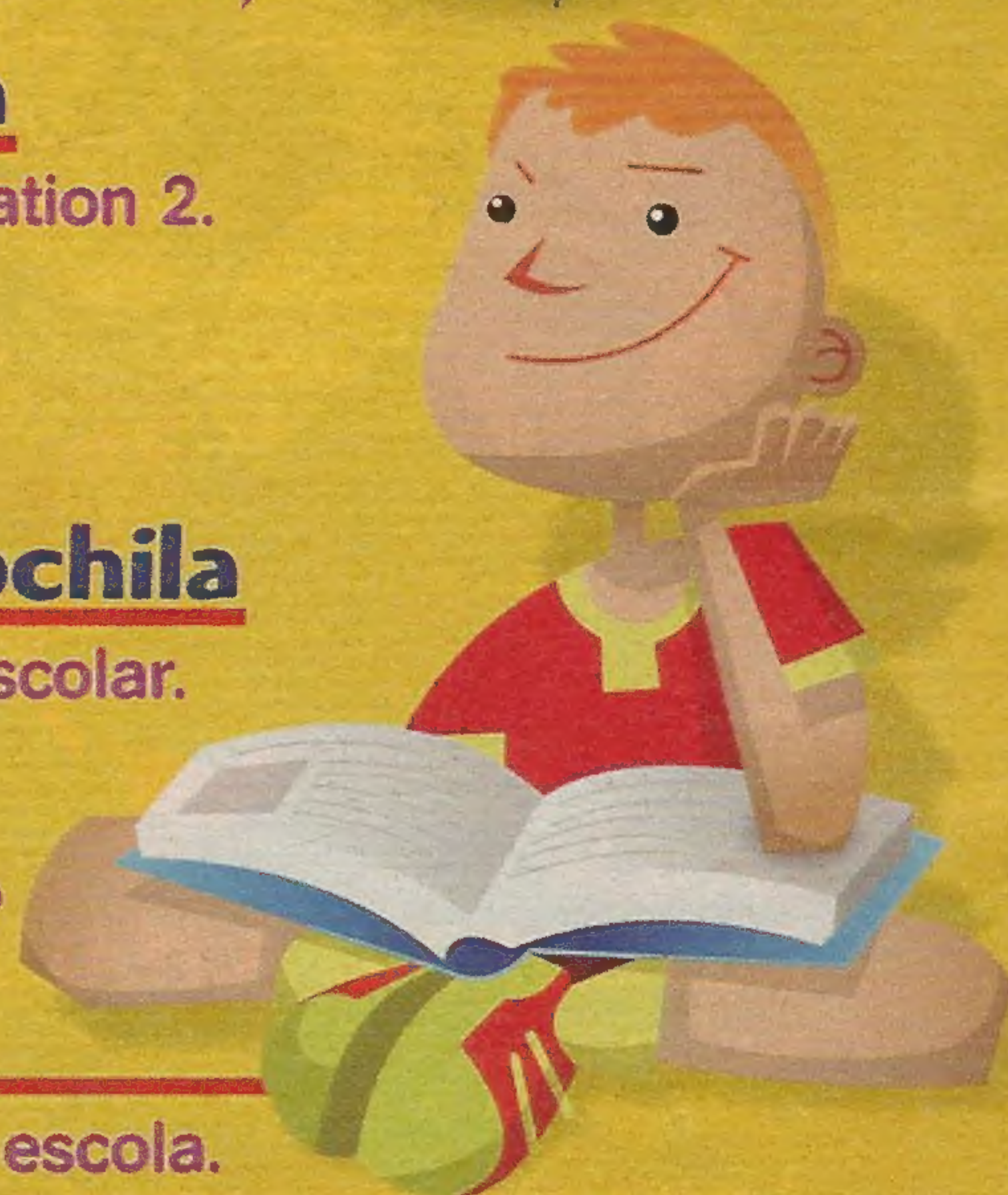
Abril
PLAY 2 Arrume a casa do Garfield para ganhar uma lasanha
R$ 8,95
Ano 5
17/2/2005
Nº 258
RECREIO
O trabalho é seu. A lasanha é minha!
ISSN 1517-7467
9 771517 746002 00258
Os animês da hora
Fique por dentro das novidades dos desenhos japoneses e confira um raio X das séries de maior sucesso
www.RECREIONLINE.com.br
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
TESTE
Zebra, gorila ou polvo? Que bicho você vira para se defender?
ORA, BOLHAS! Receitas incríveis para fazer bolas de sabão gigantes
BRINCADEIRAS DE FÉRIAS
GRÁTIS
Um estojo exclusivo RECREIO

BOCÃO
EM
O FAIXA PRETA

Ô, DEVOLVE MINHA GELATINA !

VALEU, BOCÃO !
Royal
Gelatina
Sabor
Morango

AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

EXISTE VIDA EM MARTE?

Juliano Francisco
Araras – SP

Os cientistas pesquisam o assunto há bastante tempo e até enviaram robôs para investigar o planeta, mas nunca conseguiram provar nada. De uma coisa eles têm certeza: não existe e nem há sinais de que já tenha existido por lá vida inteligente como a nossa, pois não foram encontradas marcas de civilização em Marte. O que os estudiosos procuram hoje são pistas de seres vivos bem simples, como vírus e bactérias. Alguns estudos indicam que no passado pode ter existido água em estado líquido no planeta, o que é essencial para o desenvolvimento dessas formas de vida.

QUEM DESCOBRIU A ITÁLIA?

Felipe Ramos
Cariacica – ES

A Itália não foi descoberta por ninguém. A nação se formou a partir da união de vários grupos que viviam naquela região. Não se sabe ao certo quando as primeiras pessoas se instalaram por lá, mas os arqueólogos e historiadores acreditam que isso pode ter acontecido há cerca de 8 mil anos. Foi só em 1861 que vários grupos se unificaram e a Itália virou um país, sob o comando do rei Vítor Emanuel.

QUEM INVENTOU A ESPADA?

Lucas de Carvalho Gonçalves
Itajubá – MG

Não existe registro do nome do inventor, mas acredita-se que as espadas surgiram cerca de 3 mil anos antes de Cristo, quando os homens desenvolveram a técnica de derreter metais para fazer objetos. As espadas mais antigas foram encontradas em escavações na Hungria feitas 2 mil anos antes de Cristo.

COMO SÃO FEITOS OS FOGOS DE ARTIFÍCIO?

Daniel Nascimento
São Paulo – SP

Primeiro, são misturados mais de 80 produtos químicos, como cobre, enxofre, alumínio e goma arábica. Essa mistura vira um pó colorido que é jogado numa máquina e transformado em "bolinhas", chamadas de baladas. As baladas são postas no sol para secar e misturadas a um pouco de pólvora. Depois, elas são colocadas dentro de uma meia-lua feita de papel ou plástico. Do lado de fora da meia-lua, cola-se mais pólvora e o estopim, que é um cordão que leva a chama até a pólvora. Quando se acende o estopim, o fogo corre pelo fio, atinge a pólvora e faz a meia-lua estourar. As baladas pegam fogo e, dependendo de seu tamanho e de sua composição, consegue-se um efeito diferente no céu. Assim, o efeito que vemos no céu são as baladas acesas.

CONSULTORIA: FABRÍCIO FERRARI (professor do Instituto de Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul), SHARP, TATIANA BINA (historiadora). ALEXANDRE ROSSI (especialista em comportamento animal), CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária da USP e da Clínica Vet Shop) e FOGOS DE ARTIFÍCIO PIROMAX. FONTE: Encyclopedic Dictionary of Archaeology, de BARBARA ANN KIPFER

ILUSTRAÇÕES: STEFAN

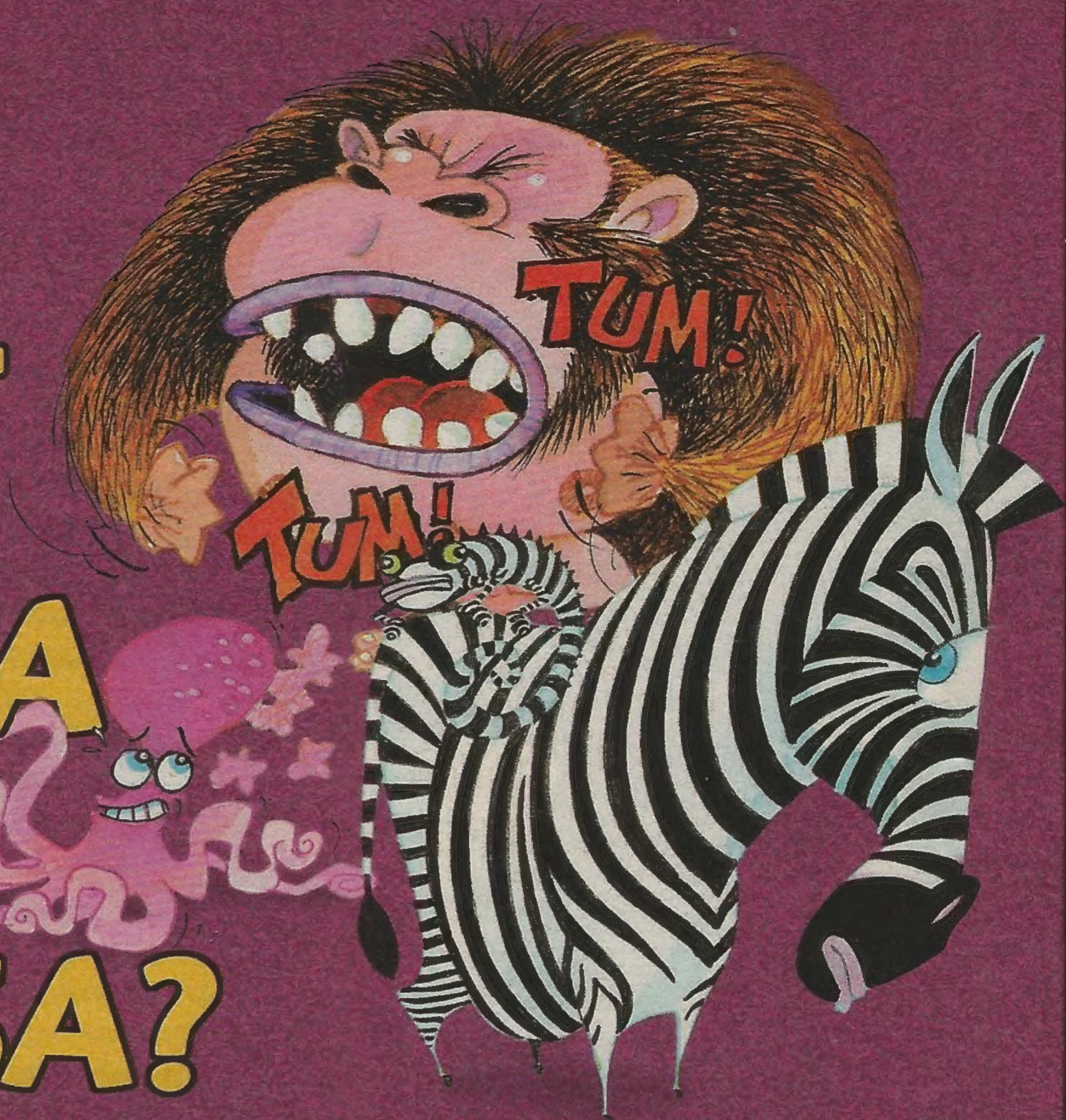
QUAL É O MAIOR CÃO QUE EXISTE?

Alexandre dos Santos, 11 anos
Paranaguá – PR

Três raças estão entre as que atingem maior peso e altura: o mastiff, o são-bernardo e o dogue alemão. O mastiff tem cerca de 70 centímetros de altura e pesa em torno de 70 quilos. O são-bernardo mede entre 60 e 70 centímetros de altura e pesa entre 50 e 91 quilos. Já o dogue alemão mede de 70 a 86 centímetros e pesa de 45 a 90 quilos. Essas medidas variam de um cão para outro e os machos são maiores do que as fêmeas.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Uma tartaruga gigante, de 120 anos, adotou um filhote de hipopótamo em um parque do Quênia? O filhote batizado de Owen correu para perto da tartaruga chamada Mzee assim que a viu.**

QUAL SUA TÁTICA DE DEFESA?

Responda às perguntas e descubra com que bicho você mais se parece quando se depara com uma situação difícil.

O que faria se, chegando ao clube com a turma, percebesse que pegou por engano uma roupa de banho que já está pequena demais para você?

- □■ Contaria para a turma rindo, para não dar chance a ninguém de fazer piada com você.
- □● Ficaria o tempo todo dentro da água para ninguém perceber.
- □◆ Iria para a lanchonete para evitar piadas.

Se tem de levar um boletim com notas baixas para seus pais assinarem, você:

- □● Deixa-o em cima da mesa entre outras coisas da escola.
- □■ Já chega em casa contando que não está aprendendo nada nessa escola e por isso tem notas baixas.
- □◆ Pede para dormir na casa de um amigo bem nesse dia.

Um amigo o convida para uma festa de aniversário em um restaurante japonês. Você não sabe comer com palitinhos, então:

- □● Escolhe um lugar discreto em um canto da mesa e faz de conta que está comendo.
- □■ Já chega pedindo garfo e faca porque não consegue comer com os palitos.
- □◆ Não vai à festa para não passar nenhum vexame.

A turma vem brincar na sua casa e deixa a maior bagunça. Quando seus pais chegam, você:

- ■ Diz que não tem culpa e que eles pegam muito no seu pé.
- ◆ Avisa que precisa ir ao banheiro.
- ● Coloca tudo embaixo da cama correndo.

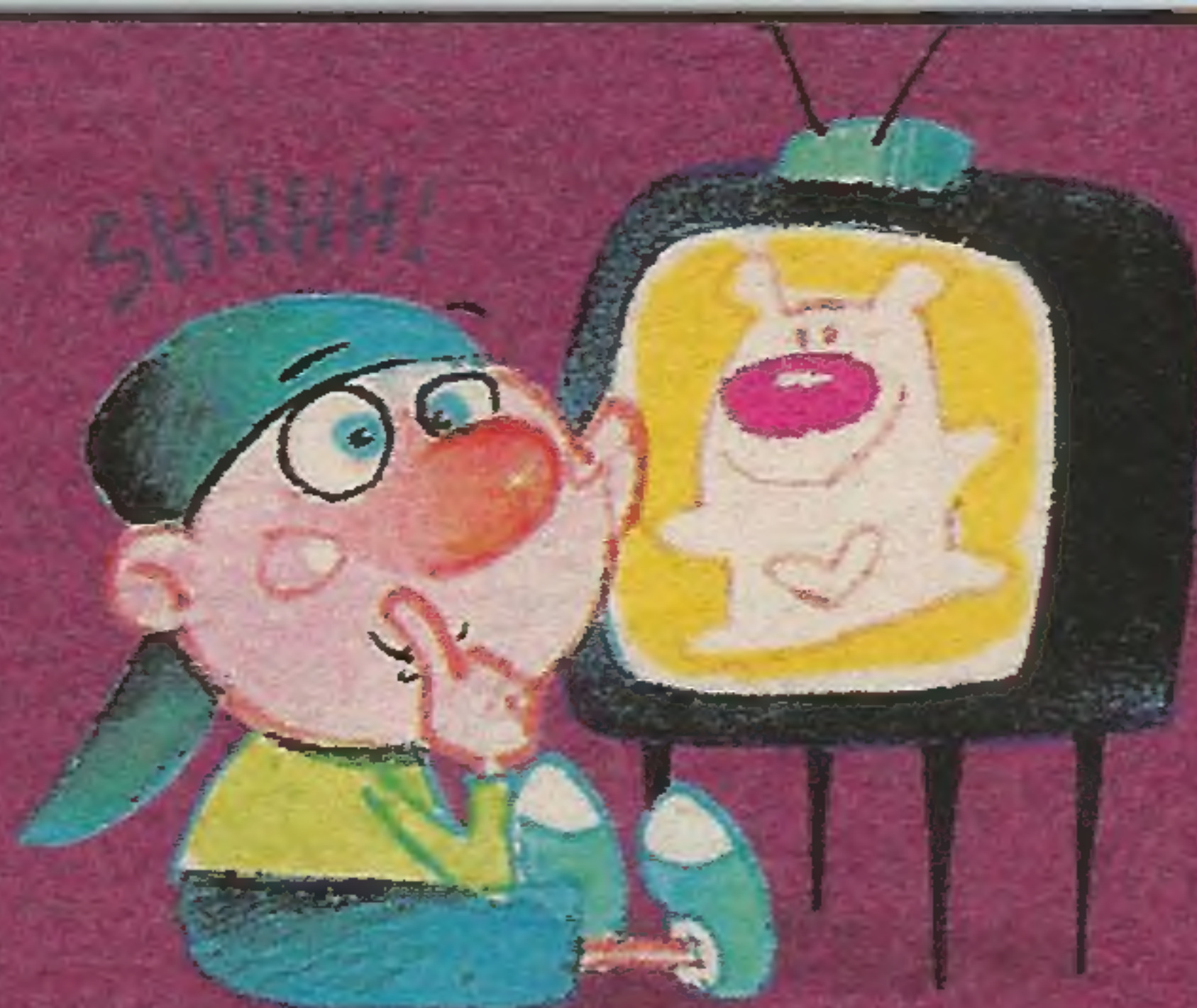
Depois de um erro seu, a sua equipe perde um jogo e você:

- ● Fica bem quieto e espera que entendam que você fez o melhor que podia.
- ■ Briga com o juiz e diz que ele prejudicou o seu time.
- ◆ Sai da quadra e vai para casa rapidinho.

Se chega a uma festa e é o único que não está fantasiado, você:

- ● Arruma um chapéu e entra na festa.
- ◆ Volta para casa.
- ■ Diz que acha festa à fantasia meio ridículo.

Como você reage depois de quebrar o vaso de sua tia sem querer?

- ● Tenta colar antes que ela perceba.
- ◆ Sai de perto e faz de conta que não sabe de nada.
- ■ Reclama e diz que se machucou para não levar bronca.

Bem na hora de seu programa favorito, sua mãe diz para você arrumar seu quarto. Qual a sua reação?

- ■ Reclama e diz que é hora do seu desenho.
- ● Abaixa o som da TV e fica na sala, torcendo para ela esquecer o assunto.
- ◆ Vai ver o desenho no vizinho.

Depois de fazer um comentário em voz alta no cinema, você ouve uma bronca de uma pessoa e:

- ◆ Muda de lugar para não perceberem que foi você.
- ■ Responde em voz alta dizendo que a pessoa não tem educação.
- ● Se abaixa até sumir na cadeira.

O professor decide fazer uma chamada oral e você:

- ● Fica sentado sem nem respirar direito, torcendo para ele não notar sua presença.
- ◆ Pede para ir ao banheiro.
- ■ Diz que não acha isso certo porque a turma acabou de aprender a matéria.

VEJA O RESULTADO

SE VOCÊ MARCOU MAIS ●
Diante de uma encrenca, você age parecido com a zebra, que faz de tudo para se camuflar. Para você, a melhor maneira de passar por situações complicadas é ficar quieto e fazer de conta que não viu nada. Às vezes, funciona e você consegue passar despercebido e se livrar dos problemas, mas não se pode agir sempre assim. Só encarando as dificuldades de frente vai conseguir superá-las.

SE VOCÊ MARCOU MAIS ■
Quando as coisas ficam difíceis, você banca o gorila: bate no peito, grita e se faz de forte para tentar se livrar dos problemas. Muitas pessoas se impressionam com isso e acabam se afastando e desistindo de enfrentá-lo, mas lembre-se de que nem sempre você tem razão. Esse seu jeito pode parecer agressivo demais e afastar você dos seus amigos. É importante saber ouvir os outros e aprender a pedir desculpas.

SE VOCÊ MARCOU MAIS ◆
Ao menor sinal de encrenca, você faz como o polvo: confunde quem está por perto e se manda. O truque de fugir da situação é ótimo no mundo dos animais e pode até dar certo com você na hora, mas esse tipo de atitude pode deixar as pessoas magoadas. Se você sempre some, acaba não resolvendo nenhum problema direito. Que tal ficar mais calmo e pensar com cuidado numa solução antes de sair correndo?

ILUSTRAÇÕES: BIRY

FIQUE LIGADO

NOVIDADES DO MUNDO ANIMÊ

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO

MÚSICA E AVENTURA

No desenho **Hi Hi Puffy Amiyumi**, as heroínas são duas cantoras que existem de verdade, Ami Onuki e Yumi Yoshimura. Elas fazem tanto sucesso no Japão que viraram personagens. Ami é uma menina alegre e positiva e Yumi faz piada sobre tudo. A nova atração mistura filme e desenho e será exibida pela Cartoon, mas ainda não tem data para estrear.

O que mais vem por aí...

- **A próxima temporada de Yu-Gi-Oh! deve começar na Nickelodeon a partir do segundo semestre, com novos desafios e batalhas mais empolgantes.**
- **Novos episódios da série Kirby começam em março no Jetix. O herói rosado enfrenta monstros e o malvado rei, Dedede. Para isso, conta com a ajuda dos fiéis amigos Tiff e Tuff.**

DO OUTRO LADO DO MUNDO

No Japão, há muitos desenhos legais fazendo sucesso. Confira alguns destaques que podem até aparecer por aqui em breve.

GUNDAM SEED

A saga Gundam existe no Japão desde 1979 e inclui várias séries e filmes. A história se passa no futuro, quando há humanos vivendo na órbita da Terra e começa uma guerra pelo poder. A série Gundam Wing já foi exibida no Brasil e agora o destaque no Japão é Gundam Seed, que poderá estrear por aqui ainda em 2005.

Saiba antes de todo mundo quais desenhos vão agitar a TV e conheça a turma que faz sucesso no Japão.

AMIGO FOFO

A heroína de Mirmo Zibang é Kaede, uma menina comum que ganha uma caneca e descobre que dentro dela vive um ser mágico chamado Mirmo. A pequena criatura tem amigos e até uma namorada que é a mascote de Setsu, um menino por quem Kaede é apaixonada. O desenho deve estrear na Cartoon em março, com muito humor e magia.

BRUXINHAS NA TV

As Witch, heroínas dos quadrinhos, vão virar desenho e devem estrear em julho no canal Jetix, com aventuras cheias de ação. Na história, Will, Irma, Taranee, Cornélia e Hay Lin unem seus poderes para impedir que a muralha que separa o reino de Meridian do planeta Terra se enfraqueça e coloque a vida dos terráqueos em perigo.

Em julho, estréia nos cinemas O Castelo Mágico, o animê que conta a história de Sophie, uma garota que é enfeitiçada e tem de viver no corpo de uma pessoa adulta. Para se livrar do feitiço ela sai à procura do mágico Howl, mas acaba aprisionada em seu castelo. Criado pelo mesmo diretor de A Viagem de Chihiro, o desenho é cheio de magia e mistério e está em cartaz agora no Japão.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

NARUTO

Ele é um garoto que pretende tornar-se um guerreiro ninja. Na aldeia onde vive, muitas pessoas duvidam de sua capacidade, pois ele é um pouco atrapalhado e já repetiu algumas vezes na escola, mas sua força de vontade e coragem fazem dele um herói. A história foi lançada num mangá em 1999 e o animê é um dos preferidos do público no Japão.

FULL METAL ALCHEMIST

O animê conta as aventuras dos irmãos Edward e Alphonse Erlric, que estudam alquimia, a ciência da transformação. Os garotos perderam a mãe e querem trazê-la de volta e para isso fazem uma transmutação humana. Mas a experiência não dá certo e os heróis vão ter de fazer de tudo para corrigir seu erro.

DE OLHO NELES!

Os animês fazem muito sucesso no Brasil e no mundo. Ninguém sabe explicar ao certo por que eles conquistam tanta gente, mas descobrimos queessas histórias têm bastante coisa em comum. Confira.

O TEMPO NÃO PÁRA!

Ao contrário de outros heróis, vários personagens de animês ficam mais velhos e suas aventuras mudam muito. **Goku**, de DragonBall, é um exemplo. Ele cresceu, se casou, teve um filho e os desenhos e gibis mostram essas fases. Já em Digimon, os personagens crescem, trocam de turma e são substituídos por outros que vão para o Digimundo.

Quadrinhos, games e TV

Vários animês nasceram nas histórias em quadrinhos. Assim, Sakura, SailorMoon, DragonBall, Samurai X e muitos outros personagens que fizeram sucesso no papel ganharam versões

BATALHAS INCRÍVEIS

Em **Pokémon**, os monstros têm diferentes características e participam de competições de medir forças. E em Digimon, também. Já em BeyBlade, quem vai para a arena são piões especiais, cada um com seus poderes mágicos. E as cartas de **Yu-Gi-Oh!** mostram criaturas fantásticas que se enfrentam em batalhas cheias de desafios. As disputas são emocionantes. Além disso, é muito legal trazer esses desafios para o mundo real e encarar batalhas de verdade ou no videogame com os jogos de cartas de Yu-Gi-Oh!, os piões de BeyBlade e os monstrinhos de Pokémon. Brincando, a gente tem a sensação de entrar nos desenhos e participar das aventuras com os personagens.

Que olhos!

É fácil reconhecer um desenho japonês. Os personagens têm olhos grandes e expressivos e cabelos coloridos e espetados. O visual é inspirado nos mangás criados por Osamu Tezuka na década de 1940, que inventou personagens de olhos grandes. Os japoneses valorizam os olhos porque expressam os sentimentos. Pelo olhar, os personagens mostram se estão alegres, tristes ou bravos.

A MAGIA ESTÁ NO AR

Em muitos desenhos, os objetos mágicos são fundamentais. É o caso das cartas de Yu-Gi-Oh! e de [illegible], da Jóia de Quatro Almas, o amuleto mágico de Hagome, a heroína do desenho InuYasha. Já em DragonBall, as sete esferas mágicas representam uma energia inigualável e fonte de poder.

animadas. Também existem os casos de games que viram desenho de TV, como Pokémon. As aventuras dessa turma toda combinam bem com mangás, animês, videogames, jogos de cartas e de tabuleiro.

MUNDOS PARALELOS

Assim como você, os heróis de desenhos japoneses têm de ir à escola e levam uma vida comum, mas, de repente vão para um mundo mágico e ganham superpoderes. Alguns viajam para o passado, outros para o futuro ou para lugares imaginários. Quer exemplos? Aí vão: Sakura, Yu Yu Hakusho, InuYasha, Guerreiras Mágicas de Rayearth e muitos mais.

Entenda palavras que os fãs usam.

Animê • desenho no estilo dos desenhos japoneses.
Animê song • canções-temas dos desenhos.
Chan • é um sufixo que significa pequena ou querida e é usado depois de um nome, como em Aichan ou Yurichan.
Cosplayer • pessoa que se fantasia com as roupas de personagens.
Garage kit • são figuras de resina que representam personagens.
Gekigá (lê-se guekigá) • quadrinhos para adultos.
Kami • deus ou deusa.
Live action • é o mesmo que "ação ao vivo" e serve para nomear produções com atores reais.
Mangá • história em quadrinhos.
Mecha • vem da palavra *mechanical* e é usada para qualquer tipo de equipamento mecânico, desde uma arma até um robô gigante. Por aqui, virou sinônimo de robô.
Otaku • fã de animê ou mangá no Brasil.
OVA • sigla de *Original Animation Video* e, como o nome já diz, é o desenho feito apenas para lançamento em vídeo e DVD (não para a TV nem para o cinema).
Seiyuu • significa dublador. A profissão é respeitada no Japão e alguns dubladores de animês são estrelas e têm até fãs-clubes.
Shojo • quadrinhos feitos para meninas.
Shonen • quadrinhos feitos para meninos.

ILUSTRAÇÕES: DIVULGAÇÃO

promoção

Cole na turma do Mr. Pritt

Você vai virar um personagem de história em quadrinhos, publicada na Revista Recreio. Além de ganhar 1 ano de **escola paga, 1 computador** com impressora e **1 ano de Revista** RECREIO

Para participar, peça para sua mãe enviar uma carta até 4/4/2005 para: Cole na turma do
CEP 05931-960 – São Paulo – SP, informando a data de validade e o código de
de qualquer produto Pritt.* Ela tem que juntar uma foto sua e responder à
"Quais as características que fazem de você um personagem de
10 cartas serão premiadas. Sua mãe capricha na resposta, a gente
Veja o regulamento e participe também pelo www.pritt.com

*Promoção válida de 5/1/2005 a 11/4/2005, com cartas enviadas até 4/4/2005. Prêmios em Títulos de Capitalização. Processo SUSEP nº10.000481/01-71

Descubra algumas fórmulas secretas e jeitos diferentes de se divertir com a turma brincando com água e sabão.

SHOW DE BOLHAS

SUPER BOLHAS

Você vai precisar de:

- 1 copo de **água**
- 5 colheres de sopa de **detergente**
- 1 colher de sopa de **glicerina líquida** ou **glucose de milho**
- 1 **canudinho**

Misture os ingredientes líquidos em uma tigela e deixe em repouso de um dia para o outro. Mergulhe o canudo na mistura para fazer bolhas maiores e mais resistentes do que as comuns.

O QUE ACONTECE

As bolhas se formam quando sopramos a mistura. O ar faz com que uma camada

POÇÃO SECRETA

Você vai precisar de:

- 1/2 copo de **água**
- 1/2 copo de **detergente**
- 1 **jarra grande**
- 3 colheres de café de **bicarbonato de sódio**
- 1 copo de **vinagre**
- 1 **canudinho**

Coloque a água e o detergente na jarra. Acrescente o bicarbonato e misture bem. Despeje o vinagre devagar porque a mistura vai fazer muita espuma. Quando ela baixar, você já pode soprar suas bolhas grandes e resistentes.

O QUE ACONTECE

A mistura dos ingredientes forma um

MÁQUINA DE BOLHAS

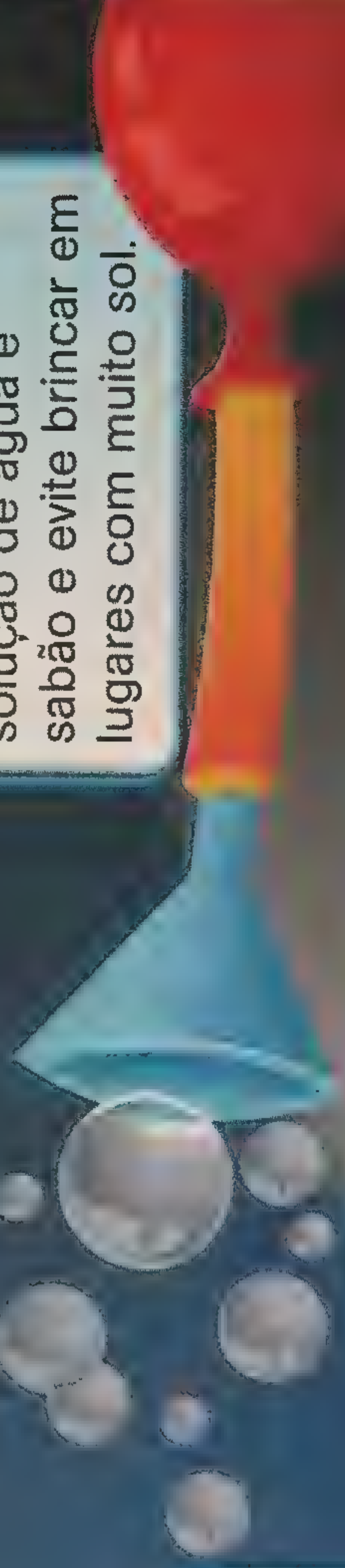
Você vai precisar de:

- 1 **funil**
- 1 **tubo de plástico**
- 1 **bexiga**
- **água** e **detergente**

Encaixe o funil em uma ponta do tubo e a bexiga com sua poção na outra ponta. Aperte a bexiga e faça muitas bolhas com o funil.

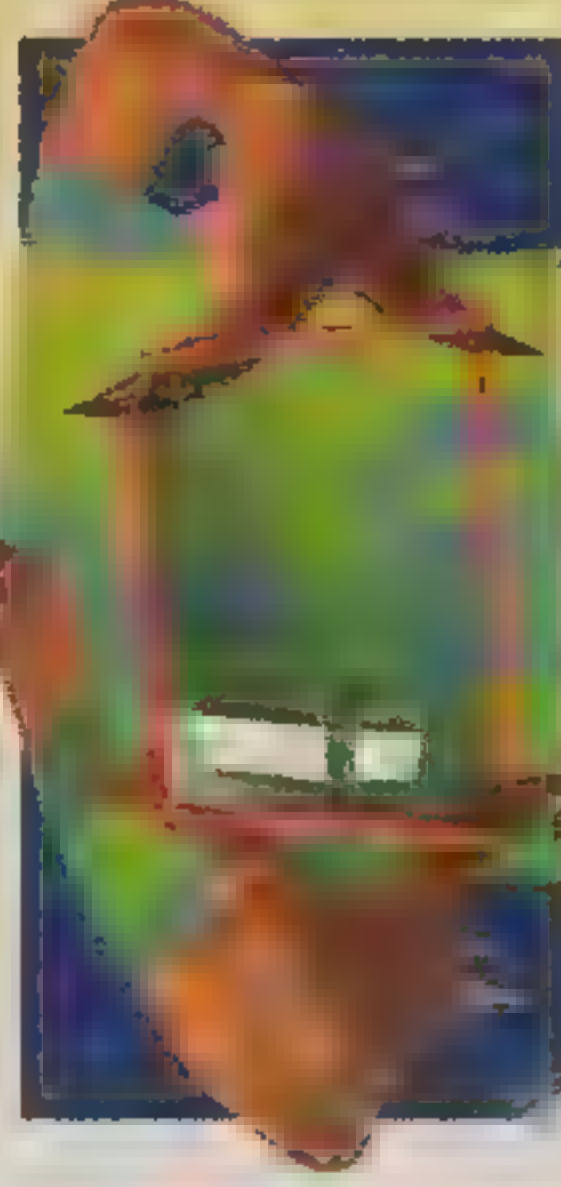
SEM ESTOURAR

Aposte com seus amigos quem consegue passar uma agulha por sua bolha sem estourá-la. Para isso, basta molhar a agulha antes de usá-la. Assim não estoura. As bolhas estouram quando entram em contato com superfícies muito secas. Para que suas bolhas durem mais e não estourem, mantenha as mãos molhadas com a solução de água e sabão e evite brincar em lugares com muito sol.

ILUSTRAÇÕES: ROGÉRIO DOKI

fina de água fique entre duas camadas de sabão, prendendo o ar lá dentro. A glicerina torna a camada de sabão mais resistente e por isso a bolha fica mais forte e pode ser mais esticada.

gás chamado dióxido de carbono, que faz muita espuma. Depois ele acaba se fixando dentro da bolha e faz com que ela demore mais para estourar.

NOVOS INSTRUMENTOS

Muitas formas ▸ Construa um quadrado ou qualquer outra forma com arame flexível. Quanto maior a figura, maiores serão as bolhas. Faça um cabo para ter onde segurar.

Elástico ▸ Mergulhe um elástico na solução de água com sabão, estique bem devagar e com cuidado e sopre.

Com as mãos ▸ Junte os polegares e indicadores das mãos formando um triângulo e mergulhe na mistura de água e sabão. Sopre devagar para fazer uma bolha bem grande.

VOCÊ SABIA QUE...

- As brincadeiras com bolhas surgiram junto com o sabão que foi inventado no século 17?
- As bolhas de sabão sempre se arredondam, não importa a forma do objeto usado para produzi-las? É que a esfera é a forma geométrica que acumula mais ar esticando a camada de água e sabão o mínimo possível.
- A maior bolha do mundo tinha 19,45 metros de comprimento e foi feita por Alan McKay, da Nova Zelândia, em julho de 1995?
- As bolhas refletem a luz ao seu redor? Se olhar com atenção, você vai perceber que a luz se decompõe na superfície molhada da bolha, como quando se forma um arco-íris.

CONSULTORIA: JOSÉ SCHIFINO (professor do Instituto de Química da UFRGS) e LEANDRO R. TESSLER (professor do Instituto de Física Gleb Wataghin da Unicamp)

CIÊNCIA

Texto JULIA MOIÓLI

Ufa! Que canseira!

Saiba o que acontece com você depois de um dia agitado.

Depois de ir à praia, andar de bicicleta, brincar, jogar vôlei e detonar vilões no videogame, você fica com aquela sensação de moleza e não agüenta dar nem mais um passo. Parece até que sua energia foi embora. E foi mesmo! O cansaço é um sinal de que está faltando energia em nosso corpo.

O tempo todo acontecem em nossas células reações químicas que garantem a produção de energia para que a gente consiga realizar os movimentos, falar, pensar e até respirar. Num dia muito agitado, gastamos todo esse combustível e as células não dão conta de renovar os estoques tão depressa. Aí o sistema nervoso manda recados para que a gente descanse.

Começamos então a perceber que o corpo não funciona tão bem. Não conseguimos correr tão depressa ou saltar tão alto. É hora de parar. Depois de um tempo de repouso, o próprio corpo fabrica mais energia.

Se a gente exagera na dose de exercícios, pode até ficar com o corpo dolorido e a dor é um sinal para avisar que há um problema e evitar que a gente continue se esforçando demais e acabe se machucando.

Ao contrário do que parece, é até bom ficar cansado. Assim a gente descobre a hora certa de parar e se largar no sofá para se recuperar. É só ficar um pouco quieto e logo estamos prontos para recomeçar a brincadeira.

DE CABEÇA QUENTE

Não é só o esforço físico que cansa. Você já reparou que, depois de ficar um tempão sentado fazendo uma prova, também fica exausto? O mesmo acontece quando temos de preparar muitos trabalhos para a escola no final do ano.

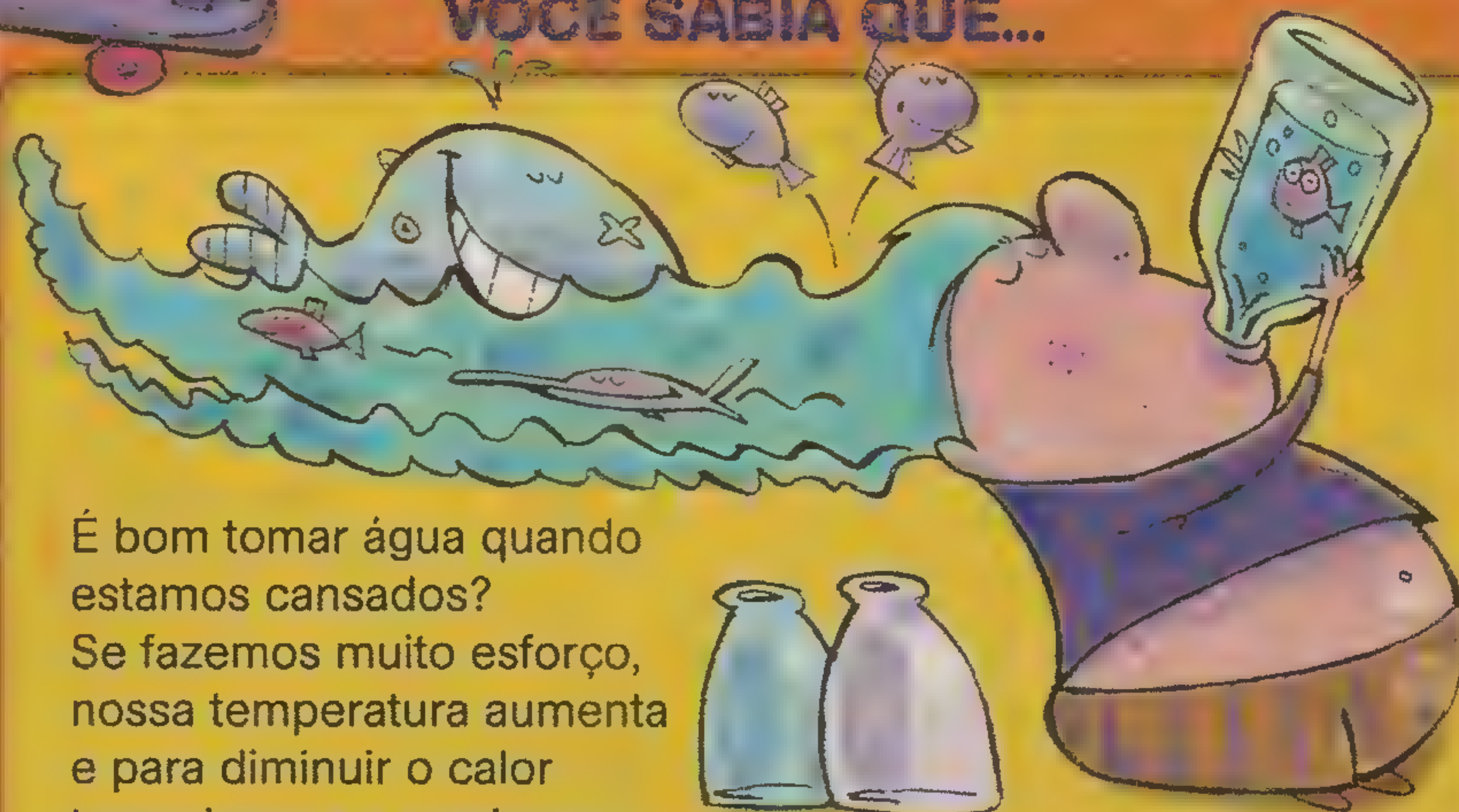
É que para pensar também gastamos energia. Quando a mente fica cansada, não conseguimos pensar direito, as idéias se embaralham e precisamos descansar. É só parar por um tempo para o organismo se recuperar e depois voltar a fazer a prova ou o trabalho de escola.

CONSULTORIA: EDUARDO COLOMBARI (fisiologista da Faculdade de Medicina do ABC e da UNIFESP).

AI, QUE SONO...

Muitas vezes, quando estamos cansados, acabamos dormindo. Mas cansaço e sono são duas coisas diferentes. O sono é controlado pelo nosso relógio biológico, que estabelece um certo tempo de agitação e outro de repouso para nosso organismo. Assim, mesmo quando não estamos cansados, precisamos dormir para manter o organismo equilibrado.

Quando sentimos cansaço, o corpo precisa relaxar e diminuir seu ritmo de funcionamento e muitas vezes temos sono e dormimos, o que também é um ótimo jeito de descansar.

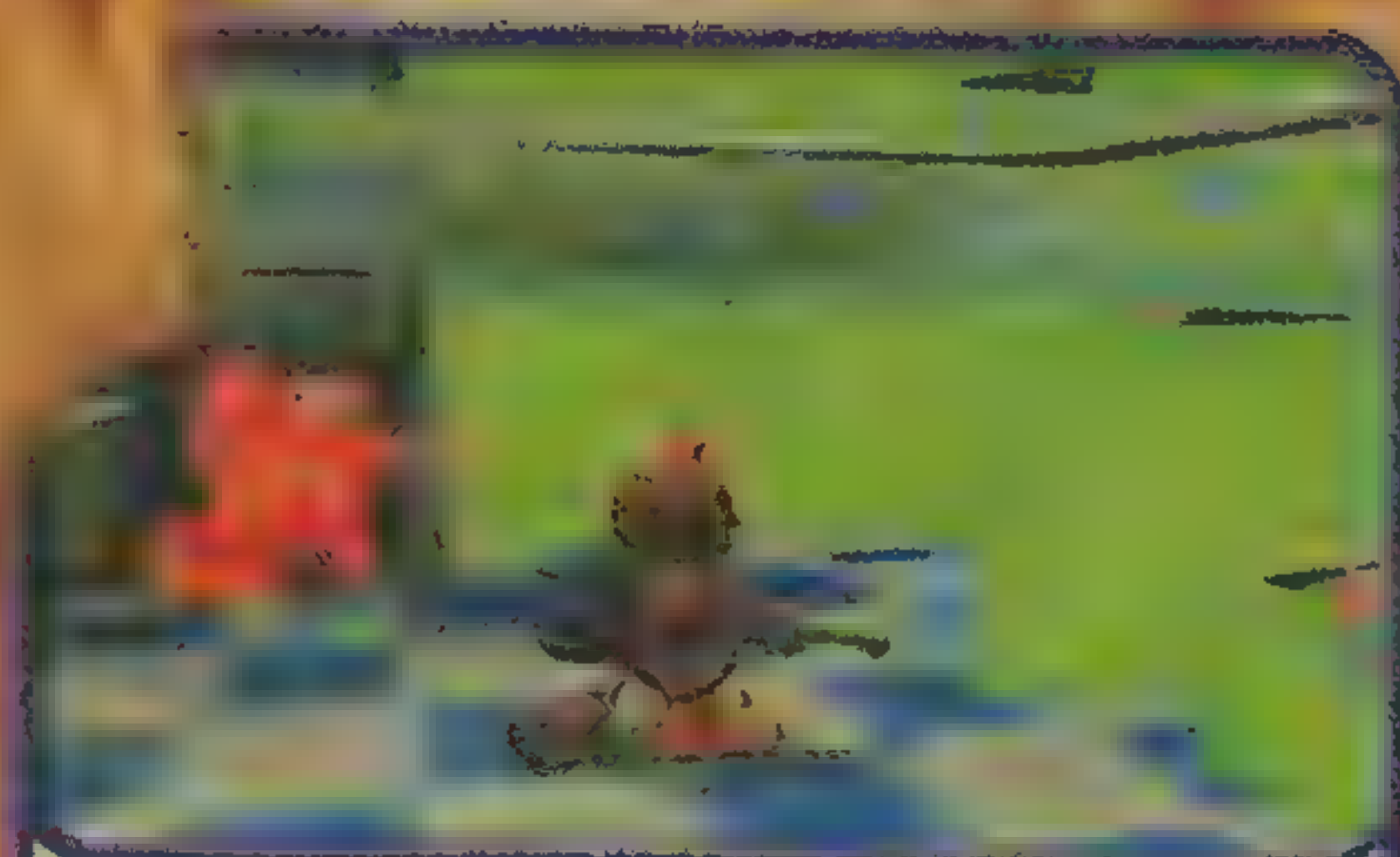
VOCÊ SABIA QUE...

- É bom tomar água quando estamos cansados? Se fazemos muito esforço, nossa temperatura aumenta e para diminuir o calor transpiramos e perdemos água e sais minerais. Bebendo água conseguimos repor o líquido do corpo e nos sentimos melhor.
- Alimentos com bastante ferro, como agrião, brócolis, espinafre, abóbora, feijão, ervilha, frutos do mar e carnes vermelhas, são bons para espantar o cansaço? É que o ferro ajuda a repor células do sangue que transportam oxigênio e, com mais oxigênio, temos mais energia.
- Quando o cansaço aparece depressa e demora para ir embora, pode ser sintoma de alguma doença? Nesse caso, é preciso procurar um médico.
- Depois de muito esforço, acumulam-se no organismo substâncias como ácido láctico, gás carbônico e uréia, que podem até prejudicar a saúde? Durante o descanso, paramos de produzir essas substâncias, que aos poucos são eliminadas pelo corpo.

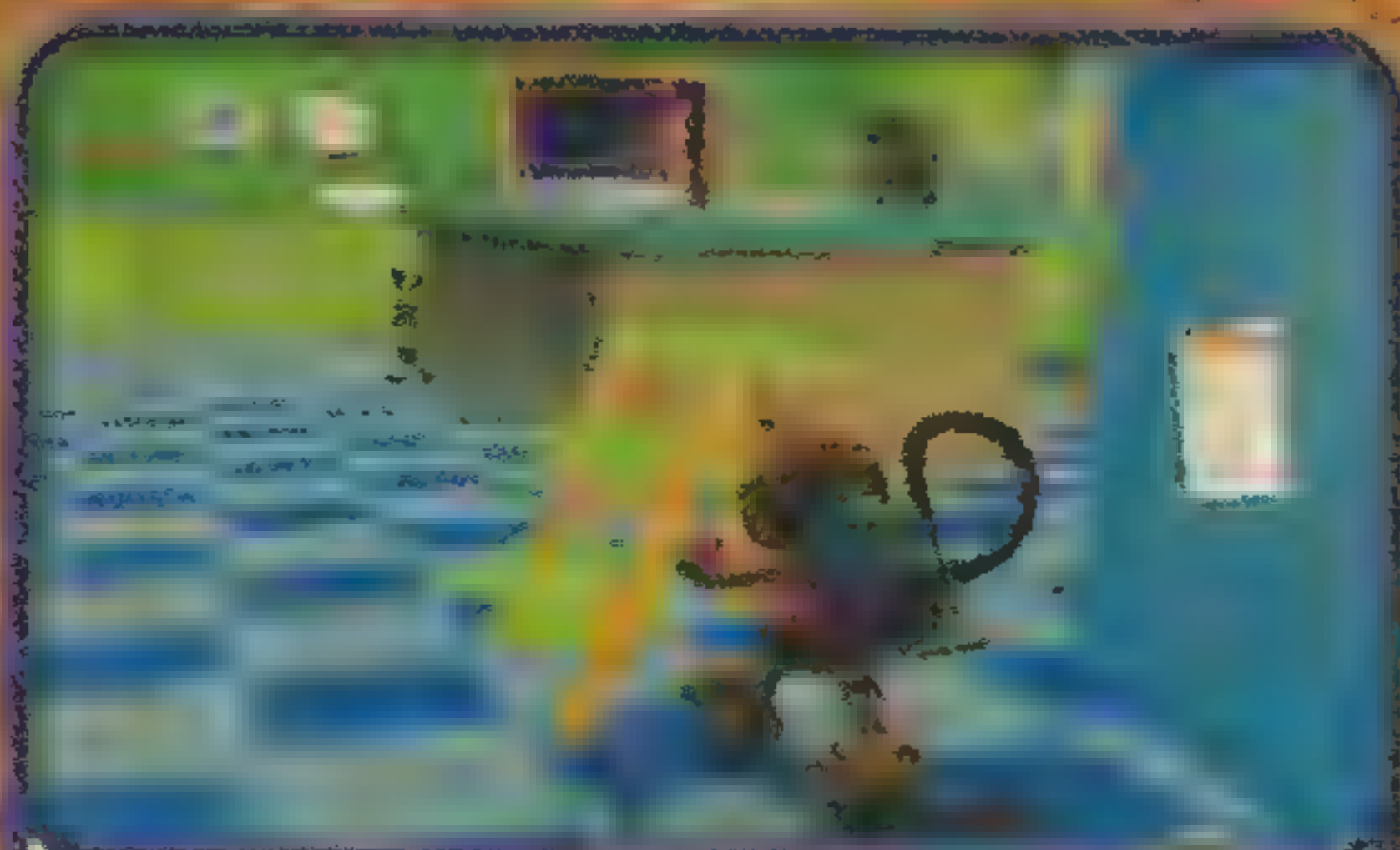
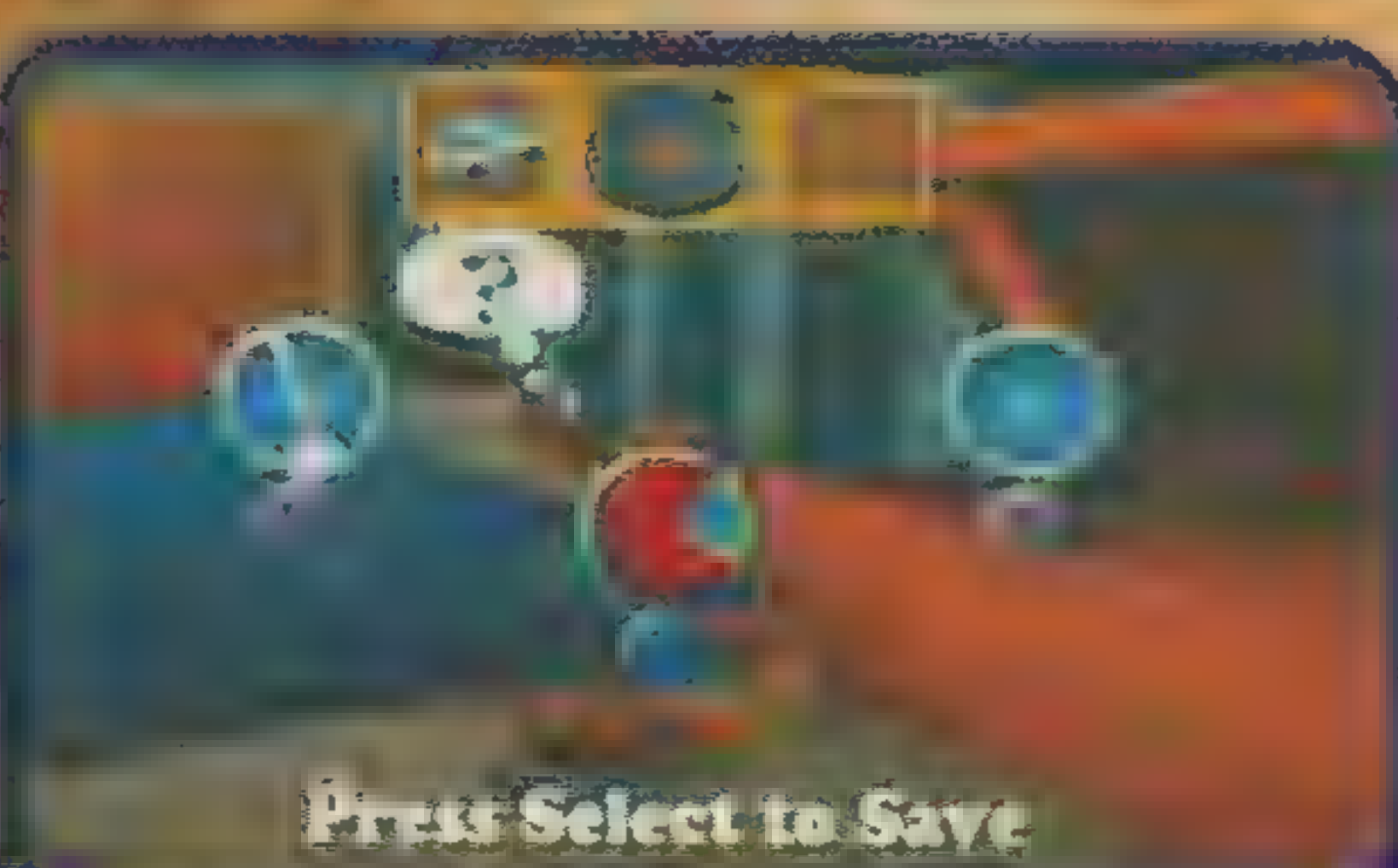
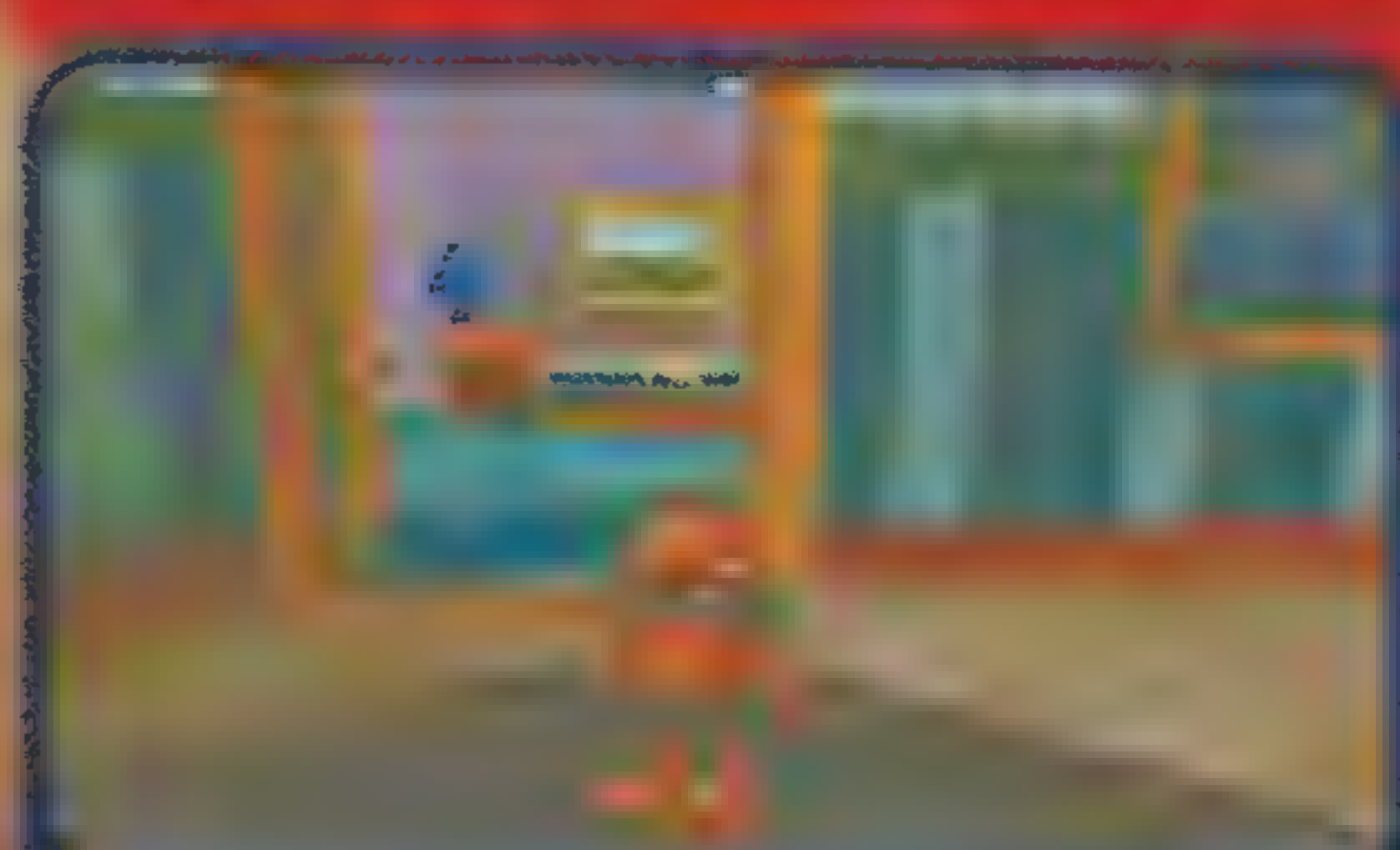
ORDEM NA CASA

Espante a preguiça e ajude Garfield no Playstation 2.

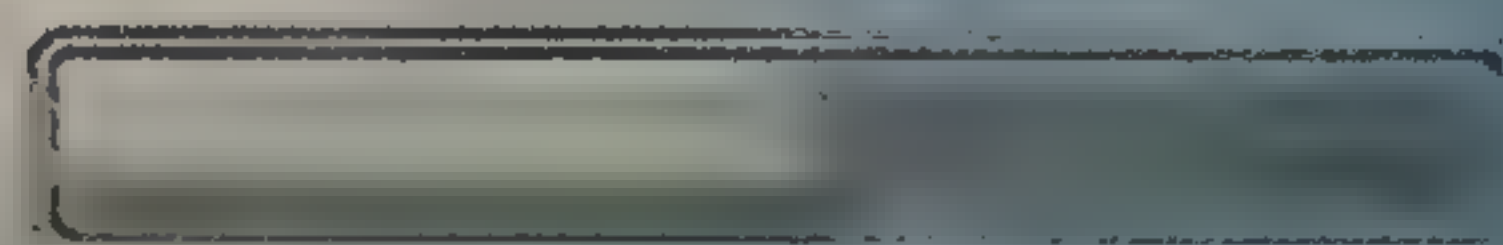
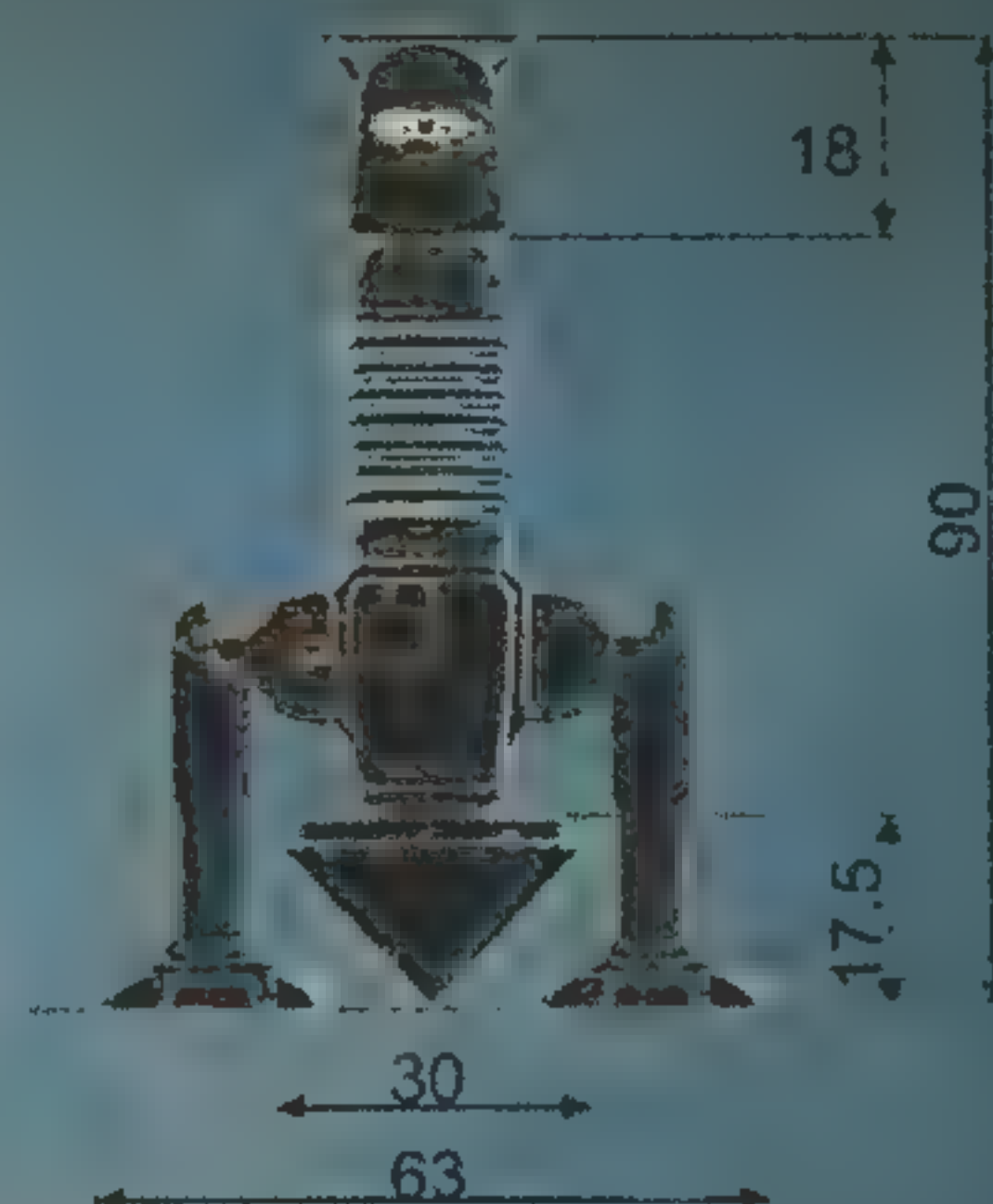
Você com certeza já conhece Jon, Garfield e Odie e vai adorar brincar com eles no videogame. No jogo Garfield, você comanda o gato e tem de arrumar a casa antes que seu dono volte.

A sua única arma é um aspirador de pó, que suga itens e serve para colocá-los de volta no lugar. Fique de olhos bem abertos, investigue os cantinhos, arraste os móveis para alcançar os locais mais altos e abra tudo que for possível para encontrar os itens. O lugar de cada coisa é indicado por formas transparentes dos objetos.

Animado como sempre, Odie é o grande responsável pela bagunça e aparece de vez em quando para atrapalhar suas tarefas, mas você pode chutá-lo para longe e ganhar um pouco de paz.

Procure itens em todos os cantos para não perder nada.

Acione o aspirador para arrumar os quadros que estiverem fora do lugar.

Alguns objetos podem ser empurrados para que você alcance lugares altos.

Use esta caixa para guardar os itens que coletar e para salvar o jogo.

Toda vez que acabar de organizar um lugar, você ganha uma chave ou um prêmio.

DIVULGAÇÃO

Está chegando a nova coleção da Recreio. Aguarde!

CARREGANDO

Mexeram na sua tesourinha do Bob Esponja, mexeram com você.

www.tramontina.com.br

Procure
Bob Esponja
todos os dias na
Nickelodeon
www.mundonick.com
dcs.
Nova Tesourinha do Bob
Esponja. Peça a sua para não
ter que pedir emprestado.
TRAMONTINA

PASSATEMPO

Cadê?

Resposta na página 42.

Nas primeiras horas da noite, o boto sempre se transforma em gente para poder passear em terra firme. Veja se você consegue achar as figuras em destaque antes que ele volte para a água.

COM A SUA CARA

Dê um toque especial em seu material e faça cadernos exclusivos.

Criação ▸ ALICE FERREIRA

Encape o caderno com uma folha de papel colorido. Cole adesivos em toda a capa. Cubra com papel tipo contact transparente.

FICHÁRIO

Você vai precisar de:

- recortes de revista
- almofada de carimbo preta
- canetinha preta

1. Depois de recortar as folhas de revista, passe as bordas na almofada de carimbo para escurecê-las.
2. Monte os recortes sobre duas folhas de papel sulfite e cole. Com a canetinha faça vários X nas bordas. Encaixe as folhas sob as capas de plástico do fichário.

1 Cole uma folha colorida na capa do caderno. Trace uma janela na capa e depois recorte. Cole um pedaço de contact por trás da janela.

2 Arrume as miçangas e cubra com outra camada de contact. Cole tiras de papel colorido sobre as linhas do contact.

1 Encape o caderno. Escreva o nome da matéria em letras de fôrma num papel colorido. Recorte as letras e enfeite-as.

2 Desenhe e recorte também figuras ou símbolos que combinem com o tema e encape com contact.

CADERNOS

Você vai precisar de:

- papel colorido
- miçangas
- fita adesiva colorida
- adesivos
- contact transparente

1 Escreva as letras de seu nome do jeito que quiser e recorte-as deixando espaço entre elas.

2 Marque vários X pequenos nas bordas para dar a impressão de costura.

Recorte uma folha de papel colorido um pouco maior que o bloco. Cole várias tiras de fita adesiva sobre o papel. Cole-o na capa do caderno, dobrando as pontas para baixo, e depois encape com contact.

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

MALVAD

Descubra por que alguns animais que têm fama de

PEIXÃO EM PERIGO

Depois que virou astro de cinema, o tubarão ganhou fama de vilão. Embora algumas espécies sejam perigosas, ele é um animal muito importante para o equilíbrio da natureza. Existem mais de 400 espécies de tubarão e cada uma tem seu prato favorito. Alguns se alimentam de plâncton e outros, como o tubarão branco, comem peixes, polvos tartarugas e animais maiores, mas não incluem humanos no cardápio. Atualmente a destruição do ambiente e a falta de peixes faz com que alguns tubarões famintos procurem alimento mais perto da costa e aí eles podem até atacar pessoas. Para espanto de muita gente, hoje os tubarões correm perigo e já há projetos de preservação de espécies ameaçadas de extinção devido a pesca sem controle.

FOTOS CORBIS

ELE TEM MEDO DA GENTE

Nas histórias, ele apavora Chapeuzinho Vermelho e acaba com a casa dos Três Porquinhos. Mas o lobo, ao contrário do que dizem, não tem nada de mau. Ele ganhou essa fama porque é um caçador esperto, que costuma atacar em grupo e muitas vezes se aproxima de fazendas em busca de galinhas, ovelhas e outros bichos domésiticos para comer. Mas quando se depara com uma pessoa, geralmente ele foge correndo. Além disso, ele vive em grupos e é muito ligado a sua família. Quando os filhotes nascem, os pais ficam de guarda e passam o dia brincando com eles e ensinando-lhes os segredos da floresta.

Eu ♥ Chapeuzinho...

VENENO VIRA REMÉDIO

Todo mundo tem medo de cobra. E é bom ter mesmo, pois muitas são venenosas. Mas elas estão entre os poucos bichos que caçam ratos, controlando a multiplicação desses animais. E os pesquisadores descobriram que o veneno de cobra pode até ser útil para o homem. A naja, por exemplo, produz um líquido paralisante que serve para fazer medicamentos e há estudos para conhecer melhor o poder dos venenos de outras cobras.

O, EU?

vilões são importantes na natureza.

XÔ, PRECONCEITO!

Coitado do urubu! Quando ele aparece todo mundo acha que é um sinal de azar. Mas não énada disso. Ele fica animado quando vê ou fareja sinais de um animal morto, porque se alimenta de carne em decomposição. Embora pareça nojento, esse hábito alimentar é importante porque mantam o ambiente limpo e evita que muitas doenças se espalhem. O urubu tem defesas especiais e consegue se alimentar de restos de bichos mortos sem ficar doente. Além disso, ele é bem pacífico e não costuma atacar nenhum animal.

AMIGOS DA NATUREZA

Nos filmes eles aparecem em lugares assombrados e muitas vezes são vampiros malignos. Mas os morcegos estão longe de ser bichos do mal. A maior parte das quase mil espécies de morcego se alimenta de frutos e deixa sementes pelo chão semeando novas árvores. Alguns comem insetos e outros sugam o néctar das flores e levam os grãos de pólem de uma para outra ajudando na reprodução das plantas. Há apenas três espécies que se alimentam de sangue e os cientistas estão estudando uma substância que existe na saliva desses bichos e que pode ser usada para fazer remédios.

MÃE CUIDADOSA

A aranha caranguejeira tem um visual tão assustador apavora mesmo sem ter veneno. Mas aparência não é tudo. Ela come insetos, evitando que aumente muito a população desses animais e produz uma substância útil na fabricação de antibióticos. Além disso, é cuidadosa com seus ovos. Tece um saquinho para guardá-los e anda com ele até os bebês nascerem, o que demora até 150 dias dependendo da espécie.

CONSULTORIA: ALEXANDRE BONALDO (especialista em aranhas do Museu Paraense Emílio Goeldi)

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

HORA DE ESTUDAR!

Veja o que você pode fazer para começar o ano no maior pique e se sair bem na escola.

Todo mundo vai à escola para aprender, por isso você não precisa ter vergonha de fazer perguntas sobre aquilo que não sabe ou não entendeu direito. Preste atenção às aulas e aproveite a presença do professor para perguntar tudo. Não vale sair da aula cheio de dúvidas, porque a matéria vai se acumulando e fica cada vez mais complicado de entender depois.

Quando chegar em casa, não fique adiando a hora de estudar e de fazer lição. Melhor não dizer “mais tarde eu começo” ou “amanhã eu faço”. Assim você vai acabar acumulando tarefas e aumentando sua preocupação.

Faça a lição e estude um pouco por dia, assim você consegue entender a matéria e tirar as dúvidas com calma. E, quando chegar a época de provas, você não vai ficar desesperado olhando os cadernos sem se lembrar de nada. Confira idéias que podem ajudá-lo a estudar melhor.

- **Reserve uma hora para seus estudos. Escolha um período em que não se sinta cansado e procure um lugar claro, arejado e tranqüilo, longe da TV, do som e do telefone.**
- **Sente-se numa cadeira confortável, mas não fique tão relaxado a ponto de cair no sono.**
- **Mantenha os livros e cadernos organizados, assim você não perde o seu tempo de estudar procurando coisas. É só sentar e começar.**
- **Se perceber que está se distraindo, comece a pesquisar outra matéria para recuperar a sua atenção.**
- **Quando quiser saber mais sobre algum assunto que aprendeu na escola, fale com seus pais, pesquise em livros, revistas e na internet. Aproveite para trocar e-mails com seus colegas pedindo dicas e anote as dúvidas para perguntar ao professor depois.**

GUIA DO ALUNO

ROGÉRIO DOKI

DICAS LEGAIS PARA CADA MATÉRIA

PORTUGUÊS

- Leia. Procure livros, gibis e revistas legais e dedique um tempo do seu dia para ler. Assim você vai se divertir enquanto aprende novas palavras e descobre jeitos diferentes de formar frases e expressar idéias.
- Se vai fazer uma redação ou um relatório, é importante parar e pensar antes de começar a colocar as idéias no papel. Organize seus pensamentos e planeje o que quer escrever ou que história vai contar. Depois leia a redação dos seus colegas e peça que eles leiam a sua. É legal trocar idéias.
- Tenha um dicionário por perto e consulte-o para descobrir o significado das palavras.

MATEMÁTICA

- O melhor jeito de estudar matemática é praticando. Ninguém sabe a resposta de um problema antes de tentar resolvê-lo.
- Alguns exercícios lembram jogos de estratégia. Você precisa usar a criatividade para encontrar a solução.
- Não deixe que pensamentos como "não sei" tomem conta de você. Só peça a ajuda depois de tentar várias vezes. E quando errar procure entender o que estava errado.

GEOGRAFIA

- Fique atento às notícias dos jornais, revistas e TV. Informações sobre um tsunami, um terremoto ou a escalada de uma grande montanha estão ligadas ao relevo e ao clima de cada região e ajudam a compreender a formação do planeta.
- Converse com pessoas que viajam ou vieram de cidades diferentes. Faça pesquisas para saber mais sobre outros povos, culturas e regiões do Brasil e de outros países.

CIÊNCIAS

- Todo cientista é um bom observador. Por isso, fique ligado nos fenômenos que acontecem ao seu redor. Repare nos barulhos do seu corpo, no crescimento das plantas do jardim ou no movimento dos peixes no aquário.
- Procure explicações para o que acontece à sua volta, faça as experiências mostradas na escola e, se quiser, faça novamente em casa.

HISTÓRIA

- Não adianta querer decorar o livro inteiro. É importante tentar entender os fatos e os personagens de cada época.
- Se o assunto for, por exemplo, a Independência do Brasil, leia sua apostila, anote os comentários do professor e faça pesquisas para saber como viviam as pessoas, o que elas pensavam e até como se vestiam na época. Assim você vai conseguir compreender melhor o que mudou na vida dos brasileiros com a separação de Portugal.
- Alguns filmes de época têm aventuras legais e mostram o passado. Peça dicas ao seu professor sobre filmes que combinem com os assuntos que estão estudando.

Rá Tim Bum
O QUE É, O QUE É:
PARECE TV CULTURA,
MAS FOI FEITO SÓ PRA CRIANÇA?
É A TV RÁ TIM BUM. O CANAL FEITO PRA VOCÊ.
Peça para seu pai perguntar junto
à operadora de TV por assinatura qual
é o número do canal da TV Rá Tim Bum.
CULTURA

Disney·PIXAR
MONSTROS S.A.

DIA DE SORTE!

NO DIA SEGUINTE...
NÃO DÁ PRA DEIXAR ESSE DEMOLIDOR SOZINHO EM CASA, SULLEY!
ENTÃO, SÓ TEM UM JEITO...
LOGO...
OI, ROZ! QUE BATOM BONITO! COMBINA COM SEUS OLHOS!
BOM DIA, ROZ!
O-OH! COMO ISSO VEIO PARAR AÍ EM CIMA DA SUA CABEÇA?
NÃO ACREDITO QUE VOCÊ TROUXE ESSA COISA ATÉ AQUI, SULLEY!
ACHO QUE ELE FICOU CONTENTE EM VER VOCÊ, ROZ!
VOCÊS ACHARAM O PITUCO! ELE SE PERDEU ONTEM DEPOIS DO BANHO, POR ISSO ESTÁ SEM COLEIRA!
PITUCO?
OBRIGADA POR TRAZER ELE DE VOLTA, SULLEY! PODE TIRAR O DIA DE FOLGA COMO RECOMPENSA!
OBAAA!
VOCÊ NÃO, MIKE! TENHO MAIS UNS RELATÓRIOS PRA VOCÊ PREENCHER!
BAMM!
NINGUÉM MERECE!
FIM

Disney

Kim Possible

ARMADILHA GELADA

"AÍ ESTÁ VOCÊ, KIM POSSIBLE, COM SEU AMIGO BOBALHÃO, CORRENDO RUMO À DESTRUIÇÃO!"

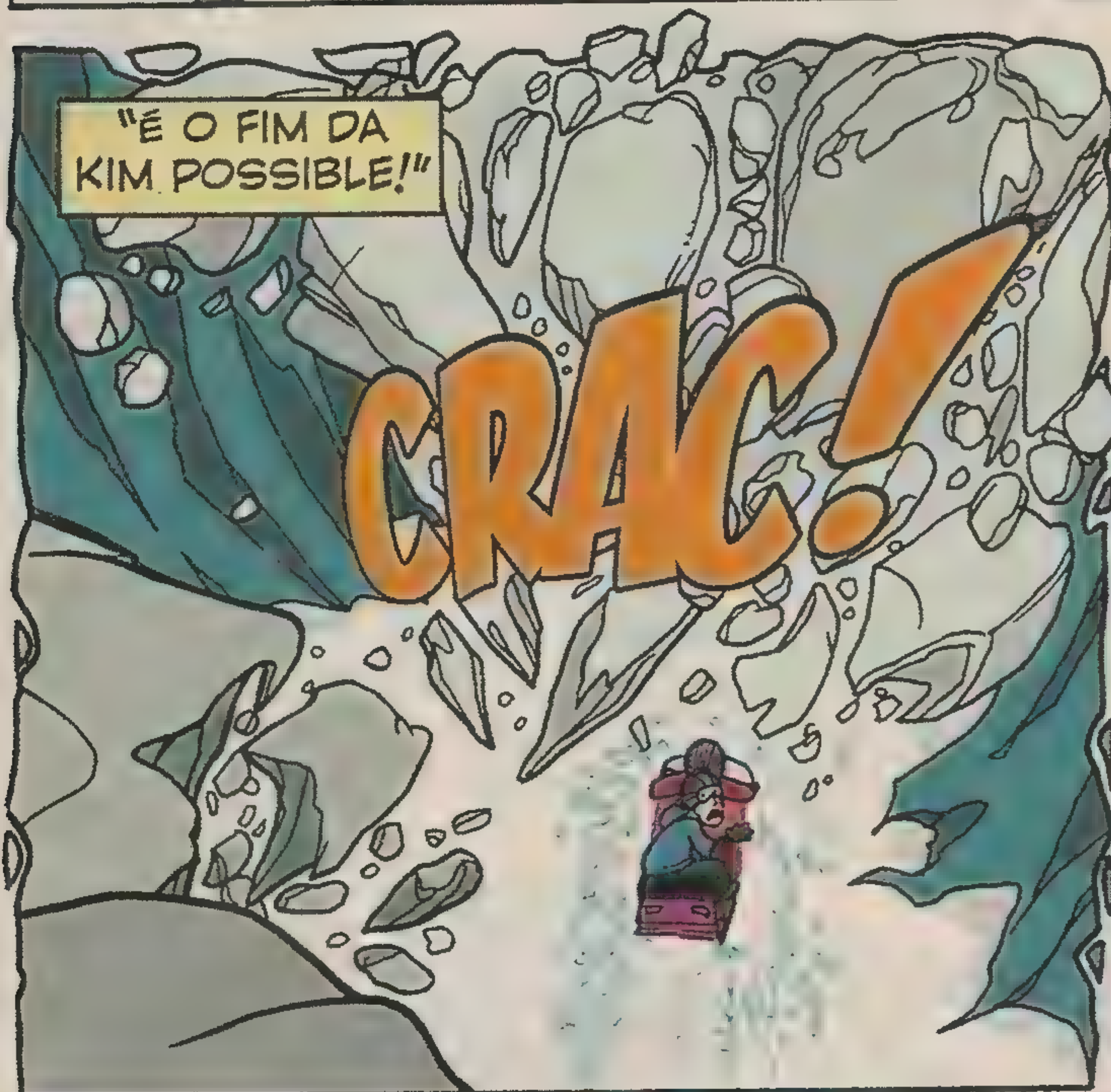
MAS, PAI... NÃO POSSO FAZER ISSO COM A KIM!
ORA, JÚNIOR... VOCÊ QUER OU NÃO SER RICO E PODEROSO?
ATIVE O TERREMOTRON AGORA!

TÁ BOM, PAI...
MAL POSSO ESPERAR! EM POUCOS SEGUNDOS, NINGUÉM PODERÁ MAIS ME DETER!

"É O FIM DA KIM POSSIBLE!"
CRAC!

PAI, PROVOCAMOS UMA AVALANCHE!
ISSO MESMO, JÚNIOR!
E CONSEGUIMOS SOTERRAR KIM POSSIBLE!
ELA NUNCA ESCAPARÁ DE TODA ESSA NEVE!

ISSO É O QUE VOCÊ PENSA!
KIM POSSIBLE... VIVA?!?
MAS COMO?
KIM! VOCÊ ESTÁ SALVA!

A SUA AVALANCHE ACERTOU UMA PROJEÇÃO HOLOGRÁFICA NOSSA!
E VOCÊ ENTROU NUMA FRIA!
IIIC!
EU DETESTO ESSA GAROTA METIDA!
FIM

Disney
Lilo & Stitch
FAZENDO ARTE
NANI, ME EMPRESTA 1 REAL PRA COMPRAR UM SORVETE?
AGORA NÃO, LILO! POR QUE VOCÊ NÃO VAI BRINCAR COM O STITCH NA PRAIA?

DEPOIS...
UAU! ISSO É UMA OBRA DE ARTE!
NÃO QUER SENTAR?

HUM.. PARECE BEM CONFORTÁVEL!

PLOFT!

VOCÊ ACABOU DE ESTRAGAR A NOSSA LINDA CADEIRA...
PUFT! EU TÔ CHEIA DE AREIA!

...UMA OBRA DE ARTE COMO AQUELA CUSTA 1 REAL!
É 1 REAL OU UM SORVETE!
LILOOO! DEIXA EU PEGAR VOCÊS!
FIM

LABIRINTO

Encontre a saída do labirinto na tatuagem deste guerreiro maori.

Resposta na página 42.

Começa aqui...

...ou aqui!

Termina aqui!

BIRY

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

www.recreionline.com.br

recreionline@abril.com.br

Piadinhas

O que é um pontinho verde no tapete do banheiro?
Uma azeitona procurando a sua lente de contato.
Viviane Campos, 10 anos
Por e-mail

O que não é de comer, mas dá água na boca?
O copo.
Bruno de Mello, 11 anos
Jundiaí – SP

Um homem ganha na loteria, descobre um tesouro no quintal e acha uma lâmpada mágica. Qual é o nome do filme?
Melhor impossível.
Luciana Figueiredo, 11 anos
Curitiba – PR

Uma pulga para a outra:
– O que você faria se ganhasse na loteria?
– Teria um cachorro só para mim!
Felipe T. S. Rocha, 10 anos
Belo Horizonte – MG

Qual o conde que mais cuida dos cabelos?
O conde Cionador.
Beto
Por e-mail

Que inseto torce pelo Fluminense?
A flumiga.
Luis Mello Júnior, 8 anos
Macaé – RJ

– João, você foi reprovado em todas as matérias?
– A culpa não foi minha, mãe. É que o menino que senta do meu lado ficou doente e não pôde fazer as provas.
Cláudio Bevilacqua, 10 anos
Rio de Janeiro – RJ

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Ávila
Diretor de Núcleo: René Tadeu P. Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyia
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Vigano
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Alice Fares Ferreira e Andrea Naliato
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria (arte) e Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudiá Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Príscila Pezato **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Sylvia Mazza **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** André Vasconcelos e Thiago Cavassutti **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037 2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel. (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Bl.c. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax. (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel. (41) 250-8000/30/40/50/80, fax (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605 Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax. (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels. (62)215 3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax. (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Ada'umar Regina Guandalini, 392, Jd. das Americas, CEP 86076-100 Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax. (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lucia, CEP 29055-916, Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turimos/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guia Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante, Super Surf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Bravo, Guia do Estudante, História, Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 258, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828.
www.assineabril.com.br

Av. Nações Unidas, 7221 - 8º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO

ENIGMA

Leia as pistas e ajude o professor Tentáculus a lembrar quem é quem nesta classe.

- Dida e Cuca tiraram a mesma nota no trabalho.
- Duda tirou uma nota maior do que a de Nico.
- A cor vermelha aparece nos bonés de Luca e Lico.
- A nota de Tuca foi mais alta do que a de Duda e Nico.
- Os bonés de Lico e Dida têm a cor verde.

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 – 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este é o Marcelo Mendes, de 9 anos.
BENTO GONÇALVES – RS

A Andréia e o Thiago sugerem uma coleção de miniaturas de heróis.
GUARULHOS – SP

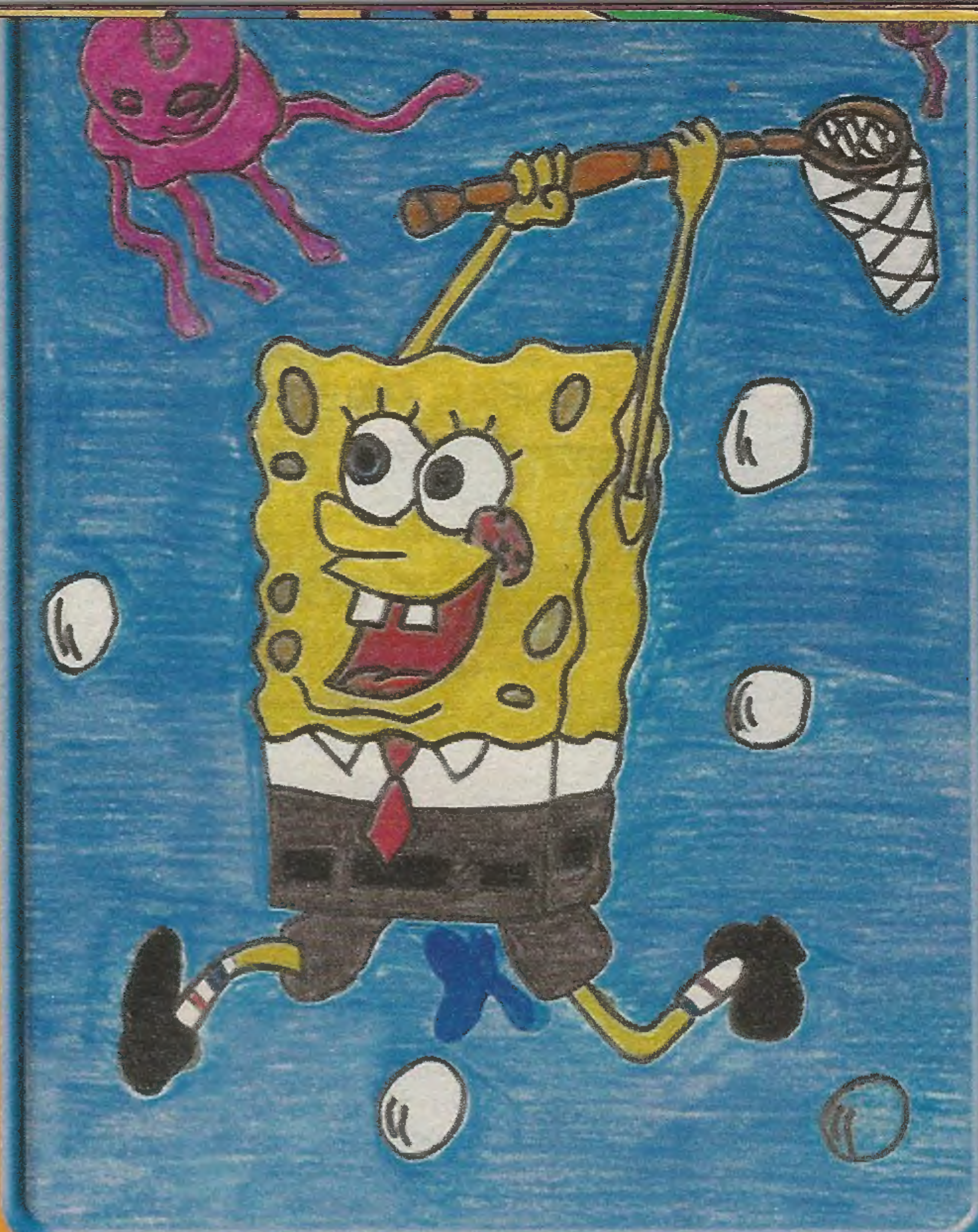
Sugiro mais Cavaleiros do Zodíaco e dicas de Playstation 2 na revista.
VÍTOR AUGUSTO S. SANTOS
CAMPINAS – SP

A Julie Anne, de 10 anos, curte as histórias do Gorila Gorila.
RIO DE JANEIRO – RJ

Eu queria mais tirinhas na revista.
CAMILLE SCHMIDT, 10 ANOS
CURITIBA – PR

Este é o desenho da Elisa L. de Carvalho, que se amarra na Hello Kitty.
SÃO PAULO – SP

O Jairo Neto pede uma reportagem sobre cobras.
CUIABÁ – MT

As irmãs Izabela e Fernanda Adami querem saber mais sobre os crocodilos.
CAMPINAS – SP

O Artur Freire Barcelos, de 9 anos, adora a turma de Harry Potter.
GOIÂNIA – GO

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Adoro o site da RECREIO! É divertido e me ajuda nos trabalhos do colégio.
Lucila Caçador
JOÃO PESSOA – PB

Eu queria ler uma matéria sobre os tubarões mais perigosos do mundo.
Paulo Casimiro de Souza, 11 anos

Oi, turma! Que tal uma matéria sobre o Monstro do Lago Ness?
João Guilherme Gotardi Figueiredo

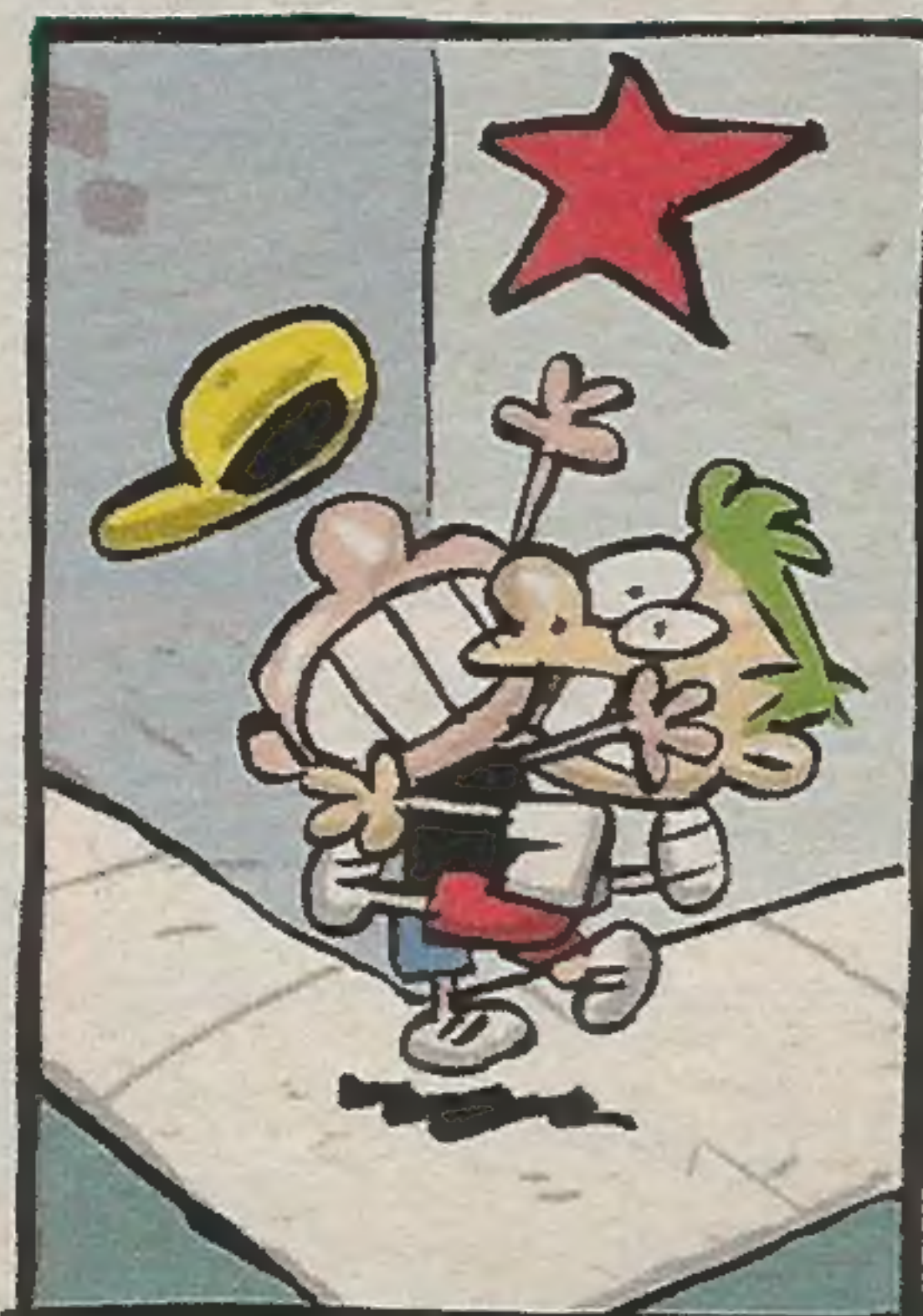
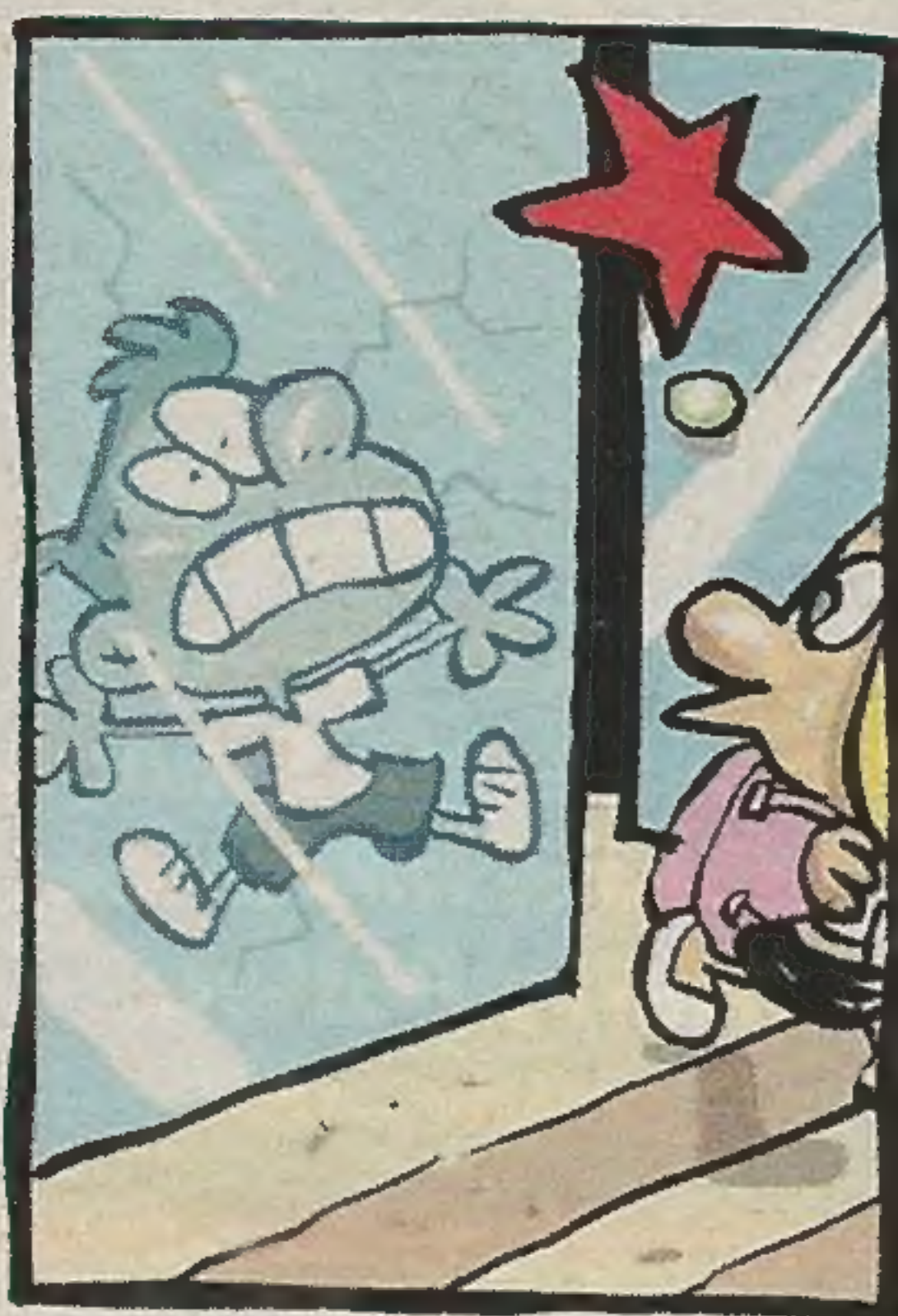
Oi, pessoas! A minha seção preferida é *Curiosidades.*
FELIPE M. MATEUS
BARROSO – MG

A Andressa Sargiani, de 12 anos, diz que curte ver X-Men Evolution.
CAIEIRAS – SP

Tirinhas!

Bichos

por Fred Wagner

Animatiras

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

- A › DIDA
- B › LUCA
- C › CUCA
- D › TUCA
- E › DUDA
- F › NICO
- G › LICO